

## Die Suche nach dem Largala'hen

### 08. Praios

Mit einem Werwolf im Kopf beraten Phileasson und die Helden wie es weitergeht. Die Fahrt geht zum alten Tangfeld südlich von Maraskan, während Ynu aus den Zähnen der alten Seeschlange einige Waffen schnitzt.

### 13. Praios

Erste Seetangbrocken tauchen am Bug des kleinen Schiffes auf und Ynu präsentiert Phileasson ein Breitschwert aus Seeschlangenzahn. Die Hexe Malina fliegt voraus, um den richtigen Kurs zu bestimmen. Abends geht das Schiff am „Randgebiet“ des riesigen Tangfeldes vor Anker. Die Mannschaft geht schlafen, um am nächsten Morgen mit der Erkundung zu beginnen. Gawen macht sich wieder unbeliebt, als er total betrunken über das Schiff stolpert und seine Gefährten aufweckt und ihnen den wichtigen Schlaf raubt.

### 14. Praios

Randgebiet.

Die Helden und Phileasson brechen mit dem Schiff auf, um zum Zentrum des Tangfeldes vorzustoßen. Langsam segeln sie durch die lose Struktur der Sargasso-See und kommen ohne Probleme gut voran.

### 15. Praios

äußeres Verdichtungsgebiet.

Nach fast 20 Meilen langsamer Fahrt erreicht die „Stern von Silz“ ein dichteres Tangfeld. Die Fahrt mit dem Schiff ist aber weiterhin möglich. Immer wieder fliegt Marlina mit ihrem Besen voraus und erkundet die Umgebung für ihre Gefährten.

### 17. Praios

inneres Verdichtungsgebiet.

Es ist sehr heiß und keine Wolken sind zu entdecken. Unterwegs erkunden die Helden ein altes gestrandetes Schiff und erreichen abends das äußere Kerngebiet. Hier legt das Schiff an, denn das Tangfeld ist hier so dicht, dass eine Fahrt mit dem Schiff nicht mehr möglich ist. Das „äußere Kerngebiet“ wurde erreicht. Da das Trinkwasser zur Neige geht, segnet Shaya noch einige Fässer Salzwasser und sichert so das Überleben der Gruppe. Marlina entdeckt bei ihrem Erkundungsflug einige „Lederschwingen“ - seltsame Mischwesen aus Mensch und Fledermaus.

### 18. Praios

äußeres Kerngebiet.

Phileasson, die Helden und Shaya brechen zu Fuß in Richtung Kerngebiet auf. Raluf, Marlina, Ohm, Ynu und Abdul bleiben auf dem Schiff. Unterwegs werden weitere Schiffe, die hier gestandet sind untersucht. Ein Schiff voller Spinnen meiden die Gefährten allerdings. Immer wieder entdecken die Helden einige Lederschwingen. Abends erreicht die Gruppe den Rand des „inneren Kerngebietes“. Und schlagen dort ihr Lager auf.

#### 19. Praios

Rand des inneren Kerngebietes.

Dieses Gebiet ist gefährlich. Immer wieder geraten die Helden in „Tanglöcher“ und können sich nur knapp retten. Abends erreichen die Helden ein weiteres Schiffswrack und schlagen im intakten Lagerraum ihre Schlafplätze ein.

#### 20. Praios

Rand des inneren Kerngebietes.

Finwar und Gawen gehen voraus und erkunden die Umgebung. Der Rest der Gruppe folgt ihnen. Überall in diesem Gebiet kann Finwar mit seinem Fernrohr weitere Schiffswracks entdecken. Einige davon werden untersucht – aber dabei nichts brauchbares gefunden. Alle Schiffe sind sehr alt und liegen hier wahrscheinlich hunderte Jahre. Abends erreicht die Gruppe nach einigen untersuchten Schiffen die Grenze zum inneren Kerngebiet. Einige Geistererscheinungen warnen die Helden vor einem Spinnendämon und zweier Magier.

#### 21. Praios

inneres Kerngebiet.

Hier werden weitere Schiffe untersucht. Dabei stoßen Phileasson und seine Gefährten auf einen Brief von einem gewissen Vermis, der sich explizit an die Helden richtet. Ein Schiffswrack soll der Treffpunkt sein. Die Helden folgen den genauen Beschreibungen des Schiffes und erreichen es am Abend. Dort richten sich Phileasson und seine Gefährten für ein Nachtlager ein.

#### 22. Praios

Der Magier Vermis taucht auf und lädt alle zu sich ein. Er erzählt ihnen die Geschichte aus seiner Sicht (dabei werden einige Details verfälscht). Die Helden nehmen die Einladung ein und treffen mit Vermis auf sein Schiff ein. Dort finden sie weitere Matrosen, anscheinend Gefährten des Magiers. Während eines gemeinsamen Essens am Abend, bittet Vermis Phileasson und die Helden ihm im Kampf gegen seinen Widersacher zu unterstützen. Außerdem muss ein Spinnendämon vernichtet werden, der für alle hier eine Gefahr darstellt. Cordovan findet einige Ungereimtheiten in der Geschichte und nutzt eine Gelegenheit, um sich auf dem Schiff umzusehen. Dabei verzaubert er einen Matrosen von Vermis und erfährt von ihm, dass die Matrosen von dem Magier gezwungen werden ihm zu dienen. Cordovan warnt seine Gefährten. Noch in der Nacht setzen sich Phileasson und die Helden vom Schiff ab, da die sich nicht im Kampf zweier Magier einwickeln lassen wollen.

#### 23. Praios

Phileasson und die Helden erreichen das beschriebene Elfenschiff und beobachten es. Laut den Erzählungen des Matrosen und von Vermis, soll dort der Spinnendämon über das alte Elfenartefakt wachen.

#### 24. Praios

Kampf gegen den Mactan!

Phileasson und die Helden stürmen das Elfenschiff und stoßen dabei auf viele Spinnen. Immer wieder werden die Angriffswellen der Spinnen abgewehrt, bis der Spinnendämon persönlich erscheint. Während auf dem Schiff der Kampf mit dem Dämon tobt, suchen Abujin und Cordovan

auf dem Schiff nach dem Kelch.

Dank der Seeschlangenzähne kann der Spinnendämon schwer getroffen werden. Es gelingt den Helden und Phileasson sogar, den Mactan zu bezwingen. Doch dann taucht er wieder auf und regeneriert seine Kräfte. Cordovan und Abujin können den Kelch schließlich finden. Der Kampf wird abgebrochen und man flieht mit dem Kelch durch das innere Tangfeld. Nach einigen Meilen können die Spinnenverfolger abgehängt werden. In den nächsten Tagen kehren die Helden und Phileasson erfolgreich zum Schiff „Stern von Silz“ zurück und verlassen ohne Vorkommnisse am 27. Praios 1015 BF die gefährliche Sargasso-See...